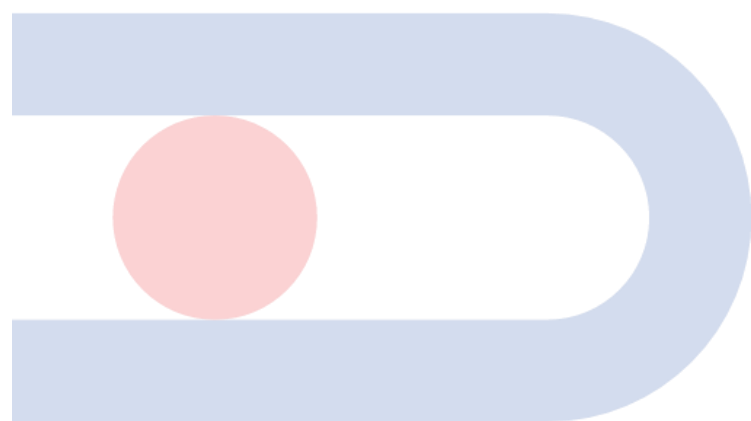


日本アニメーション学会 第 24 回大会

概要集



2022 年 8 月 6 日(土)・7(日)

ハイブリッド開催

(東京造形大学、および ZOOM を用いたオンライン開催)

ごあいさつ

四半世紀前に初めて日本アニメーション学会大会を開いた時は、この学会もやがては大会の定型 のようなものが確立し、その準備や会場の選定もルーチン化がなされるものと“漠然”と考えたが、その後の大会の歩みは苦難といえ少々オーバーだが、紆余曲折、起伏に富むものではあった。東京造形大学での大会も3度目となる。最初の2002年（第4回）はいわばフル規格の大会、2度目の第21回大会はコンパクトさを追求したミニサイズの大会、コロナ禍3年目にある今大会は前2回のオンライン大会の経験を得て3年振りぶりにオンライン併用とはいえ実地開催となった。大会の安定的な開催を目指す大会運営委員会の初仕事でもある今大会が定型確立の一助となり、本学会大会の円滑的な開催が始まることを祈念します。大会開催に際し、本学会理事会、同大会運営委員会、並びに東京造形大学関係者ほか、ご支援・ご助力いただいた全ての方に深く感謝の意を表します。

日本アニメーション学会第24回大会実行委員長

小出 正志（東京造形大学）

大会アンケートにご協力ください

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScyvq7u8fwxYnM5xofFdWBob6T63pjPRpmagPvZlNW18qtOug/viewform>

アクセス:東京造形大学

<https://www.zokei.ac.jp/university/access/>



目次

プログラム : 3 ページ

タイムテーブル : 6 ページ

研究発表一覧 : 7 ページ

学会賞記念講演概要 : 23 ページ

シンポジウム概要 : 24 ページ

会場へのアクセス : 27 ページ

プログラム

8月6日(土)

開会式 11:00~11:15 (4号館 4-D 教室)

A プログラム 11:15~15:40 (4号館 4-D 教室) ※会場発表とオンライン発表のハイブリッド

◎一般発表 : 11:15~12:15

- ・有吉 未充「白雪姫は三度死ぬーミュージカルアニメの誕生」
- ・大橋 勝「メアリー・エレン・ビュート初期作品における視覚と音楽のシンクロについての研究」

◎一般発表 : 13:00~14:00

- ・たつざわ さとし「『桃太郎 海の神兵』挿入歌『アイウエオの歌』の起源と採用までの経緯の再考」
- ・北波 英幸「1930年代の「トーキー漫画」と「非常時」——重層化する〈アニメ〉というメディア」

◎一般発表 : 14:10~15:10

- ・萱間 隆「復興と喪失——『機動警察パトレイバー the Movie』における背景美術のテキスト分析」(オンライン発表)
- ・景 燁「映画とアニメーションにおける「感覚変容」の映像表現研究」

◎一般発表 : 15:10~15:40

- ・布山 タルト「アニメーションを教える言葉——10年間のワークショップ実践をふりかえって」

B プログラム 11:15~15:10 (4号館 4-E 教室) ※会場発表とオンライン発表のハイブリッド

◎一般発表 : 11:15~12:15

- ・程 斯「耳で感じる快樂」の構築と交渉——「JUNE カセット」が供する聴覚的官能をめぐる一考察」(オンライン発表)

- ・板倉 享平「ファンと文化生産者が作り出す関係性の類型化」(オンライン発表)

◎一般発表：13:00～14:00

- ・今泉 友介「戦争プロパガンダと日本アニメの出発点」
- ・森友 令子「アニメーターに求められる演技力——『MUTEKING THE Dancing HERO』より」(オンライン発表)

◎一般発表：14:10～15:10

- ・泉 順太郎「インデックスに近接して——アニメーションの一本性」(オンライン発表)
- ・荒木 奈美「現代の「生きづらさ」とアニメーション——新海誠『言の葉の庭』を中心に——」

◎パネル発表1 16:00～16:55 (4号館4-D教室) ※オンライン発表

テーマ：持永只仁の戦中のアニメーション制作から戦後の人形アニメーションによるテレビCMと教育映画制作の調査研究

- ・角 和博「人形映画製作所の教育映画作品に関する原資料の調査——脚本、絵コンテ、原画、写真を中心にして——」
- ・西岡 英和「戦時中の芸術映画社作品における持永只仁がもたらしたアニメーション撮影技術開発の分析とその考察」
- ・首藤 舞央梨「持永只仁が制作した昭和30年代テレビCMの未公開写真の調査」

◎パネル発表2 16:00～16:55 (4号館4-E教室) ※オンライン発表

テーマ：〈叙述〉としてのジブリ・アニメーション

- ・石田 美紀「〈ジブリ顔〉をめぐる叙述」
- ・平野 泉「スタジオジブリ研究の現在形」
- ・西口 拓子『アルプスの少女ハイジ』の叙述」
- ・米村 みゆき「〈視覚的叙述〉としての『ハウルの動く城』」

◎学会賞記念講演：17:00～18:30 (4号館4-A教室)

タイトル「アニメーション産業史の視点と意義」

木村 智哉氏(開志専門職大学 アニメ・マンガ学部・准教授)

2021年度の日本アニメーション学会賞の受賞者である木村智哉氏による記念講演「アニメーション産業史の視点と意義」を行います。木村氏のご著作『東映動画史論 経営と創造の底流』は、東映動画の経営システムに焦点をあて、その作品の創造について歴史的・社会的な視点から位置づけをおこない、丹念な資料発掘、解説を通して、その成果は歴史研究の範囲にとどまらず、ひろく日本のアニメーション研究にあらたな研究視座、方法を加えたことから高く評価され学会賞を受賞しました。

◎会場及びオンライン懇親会：18:30(1時間半程度) ※コロナウィルスの感染拡大状況を受け中止となりました。

8月7日（日）

◎シンポジウム：13:15～17:00（4号館4-A教室）

テーマ「日本アニメに描かれる戦争」

パネリスト（敬称略）

- ・春日 真人（NHKプロジェクトセンター：『#あちこちのすずさん』プロデューサー）
- ・中尾 知代（岡山大学大学院准教授 社会文化学・メディア表象論）
- ・片淵 須直（アニメーション映画監督・日本大学芸術学部特任教授：代表作『この世界の片隅に』）
- ・森 茂起（甲南大学文学部教授 心理学）

司会

- ・アルト・ヨアヒム（桜美林大学非常勤講師 表象文化論・日本学）
- ・佐野 明子（同志社大学文化情報学部准教授 映像文化論）

ディスカッサント

- ・堀 ひかり（東洋大学文学部准教授 映像文化論・ジェンダー論）

閉会式 17:00～17:10（4号館4-A教室）

タイムテーブル

	8月6日(土) 1日目 A	8月6日(土) 1日目 B	8月7日(日) 2日目
11:00-	開会式	開会式	
11:15 -11:45	一般発表 有吉 末充	一般発表 程 斯	
11:45 -12:15	一般発表 大橋 勝	一般発表 板倉 享平	
12:15 -13:00	昼休み	昼休み	
13:00 -13:30	一般発表 たつざわ さとし	一般発表 今泉 友介	シンポジウム 日本アニメに描かれる戦争 (13:15~) 登壇者 春日 真人 中尾 知代 片淵 須直 森 茂起 司会 アルト・ヨアヒム 佐野 明子 ディスカッサント 堀 ひかり
13:30 -14:00	一般発表 北波 英幸	一般発表 森友 令子	
14:00 -14:30	一般発表 萱間 隆	一般発表 泉 順太郎	
14:30 -14:40	休憩	休憩	
14:40 -15:10	一般発表 景 燁	一般発表 荒木 奈美	
15:10 -15:40	一般発表 布山 タルト		
16:00 -17:00	パネル発表1 持永只仁の戦中のアニメーション制作 角 和博 西岡 英和 首藤 舞央梨	パネル発表2 〈叙述〉としてのジブリ・アニメーション 石田 美紀 平野 泉 西口 拓子 米村 みゆき	
17:00 -18:30	学会賞記念講演 木村 智哉	学会賞記念講演 木村 智哉	閉会式(17:10まで)
18:30 -	懇親会 中止	懇親会 中止	

※運営上の都合により、時間が変更となる場合があります

研究発表概要

Aプログラム（4号館4-D教室）

白雪姫は三度死ぬーミュージカルアニメの誕生

有吉 末充（法政大学）

キーワード：ミュージカル、音楽劇、オペラ、ウォルト・ディズニー、アニメーション映画史

発表概要

私たちは普段「ミュージカル・アニメ」という用語を使っているが、その定義は実のところ曖昧である。どのような要件を備えたものが「ミュージカル・アニメ」なのか、そしてそれはいつ誕生し、どのような変遷を経て、現在はどのような状態にあるのか。

音楽を効果的に活用したアニメと言えはすぐに思い浮かぶのは、ウォルト・ディズニーの『蒸気船ウィリー』（1928）で、この作品の大成功によってディズニーはアニメ作家として一躍注目を浴びるようになり、『シリー・シンフォニー』シリーズで様々な音楽的実験を重ねて、1937年の長編『白雪姫』で商業アニメのひとつのフォーマットを完成させた。

『白雪姫』では、それまでの『シリー・シンフォニー』シリーズとは異なり、音楽と台詞が切り離され、メロディを伴わない台詞によって物語が進行していく。では音楽は不要になったのかと言えば決してそうではなく、途中で挿入される「歌（ナンバー）」も物語進行に重要な役割を果たしている。このスタイルは効果的かつ魅力的で、我が国の手塚治虫、あるいは東映動画の劇場長編などが大きな影響を受けていることは周知の事実である。

では、この『白雪姫』をもって最初の「ミュージカル・アニメ」としてよいのだろうか。だとすれば、この作品を「ミュージカル・アニメ」たらしめている要素とはどのようなものなのだろうか。台詞の途中に「ナンバー」が入っていれば「ミュージカル・アニメ」になるのなら、テレビアニメも多くが「ミュージカル」だというのが可能になりはしないだろうか。「歌が入っているアニメ」と「ミュージカル・アニメ」の違いはどこにあるのだろうか。「ミュージカル・アニメ」というジャンルが成立するとすれば、それは舞台の「ミュージカル」や「ミュージカル映画」と同じなのだろうか違うものなのだろうか。

本研究では、『白雪姫』における音楽とアニメの関係を分析することを通して、その特徴を明らかにするとともに、それが西欧の音楽劇の発展の系譜の中にどのように位置付くのかを、舞台のオペラ、オペレッタ、ミュージカル、さらにはミュージカル映画の歴史にまで遡って比較検討し、所謂「ミュージカル・アニメ」という用語の再検討を図ろうとするものである。

今回の研究をもとに、これまでのアニメと音楽との関わり方と、その発展の歴史を再度整理し、アニメにおける音楽の役割について捉え直すきっかけにしたい。

メアリー・エレン・ビュート初期作品における視覚と音楽のシンクロについての研究

大橋 勝（大阪芸術大学）

キーワード：ビジュアルミュージック、抽象アニメーション、シンクロ、実験映画、ヨーゼフ・シリンガー

発表概要

メアリー・エレン・ビュート（Mary Ellen Bute, 1906-1983）は、アメリカにおける先駆的なアニメーション作家であり、初の女性実験映画作家の一人でもある。ビュートの評伝としては決定版とも言える **Mary Ellen Bute: Pioneer Animator**, Kit Smyth Basquin, 2020 で、彼女の足跡を確認しつつ、特に初期抽象アニメーション作品とヨーゼフ・シリンガー理論との関わりを分析・考察した。

ビュートの関心は音楽の鑑賞時に浮かぶ視覚的イメージを表現することであり、このことを実現するために絵画、照明、カラーオルガンなどを学び、最終的に映画に辿り着く。この間の試行錯誤は彼女の映画作品に様々な影響を与えている。例えばトーマス・ウィルフレッドのスタジオでクラヴィラックス（カラーオルガンの一種）を学んだ経験は、抽象的な光と色彩の扱いや、異なる像を重ね合わせるビュート独特の表現方法に繋がってくる。これらの変遷の中で、彼女にとって特に重要と思われるのはロシア出身の数学者・音楽理論家ヨーゼフ・シリンガーとの出会いである。

シリンガーは後のバークレー・メソッド、コード進行の元になる作曲理論を考案した人物で、芸術制作に数学的方法論を持ち込もうとした。特に人間の五感の順列組合せに対応する芸術形式を考察しており、その理論は大著 **The Mathematical Basis of the Arts**（芸術の数学的基礎）（1943）にまとめられている。本書第三部5章 **Production of combined art**（複合芸術の制作）では視覚と聴覚の相関関係が示唆されており、音楽を伴う抽象アニメーションが例として挙げられている。

シリンガーは音楽と抽象図形の運動を同期させるアニメーション作品を、1932年にビュートとの共同制作で取り組んでいる。**Synchromy**（同期）と題されたこの映画は、ビュートにとっては初の映画制作でもあった。この作品は、シリンガー・システムによる幾何学的パターンとシリンガー作曲の曲を組み合わせたサウンド映画、抽象アニメーションであったが完成には至っていない。このビュートの映画第1作は、シリンガーの理論の実践として行われた側面がある。

その後、アニメーションと実写の折衷的な技法と既存のクラシック音楽を組み合わせた抽象映画 **Rhythm in Light**（光のリズム）（1934）、**Synchromy no.2**（シンクロミー2番）（1935）を完成させているが、それらはシリンガーの理論の直接の影響を示している。**Synchromy No.2**の冒頭にはステートメント（作品解説）が付せられている。それはシリンガーが唱えた視覚と聴覚の組み合わせによる芸術を、観客に向けて平易に説明したメッセージであり、それがそのままビュート作品の説明となっているのである。素朴な表現の欲求が、理論と形式を得て、作品として結実する幸福な過程をメアリー・エレン・ビュートに見いだすことが確認できる。

『桃太郎 海の神兵』挿入歌『アイウエオの歌』の起源と採用までの経緯の再考

たつざわ さとし（無所属）

キーワード：桃太郎 海の神兵、アイウエオの歌、太平洋戦争、シンガポール、日本語教育

発表概要

『桃太郎 海の神兵』（瀬尾光世演出、1945年）は、太平洋戦争期という特異な時代に製作され、なおかつ当時は製作が難しかった長編アニメーションである。そのことから、アニメーション研究および批評で取り上げられることが多く、2022年には本作だけで一冊の研究書が出版された（佐野、堀編、2022）。そうした本作で一つの論点となっているのは、一見平和的な描写に帝国主義的な思想が含まれていることである（木村、2008：151-152；萱間、2020：69-70；佐野、堀編、2022：16）。その描写のなかでも特徴的なのは、梗概にも記され、手塚治虫が感銘を受けたとされる、南方の原住民に『アイウエオの歌』で日本語を教えているシーンである（東京国立近代美術館フィルムセンター編、2014：46；手塚、2008：46）。ここで使用されている挿入歌『アイウエオの歌』の起源は萱間（2020）が一定程度明らかにしている。それによれば日本軍がシンガポールを占領した際に、日本語教育による皇民化を行っており、そこで使われたのが『アイウエオの歌』であった。そして萱間は植民地と日本内地の両方でこの歌が流れていたことに着目し、それぞれの受容者に対して、異なる内容のメッセージが送られていたことを指摘している。

しかし、『アイウエオの歌』が作られた際の組織や詳細な目的は不明なままであり、起源の具体的なところは明らかではない。そこで本研究では、現地史料を含め史料を掘り起こし、精査することによりその起源をおおむね明らかにする。そして起源とのつながりから教育学、文学および歴史学などで蓄積が存在する、日本軍によるシンガポールでの教育に関する研究を参照し、萱間が指摘するメッセージ内容の差異という論点を発展させる。また、起源を明らかにすることによって『桃太郎 海の神兵』で採用されるまでの流れについてもより整理できることから、なぜ『桃太郎 海の神兵』で『アイウエオの歌』が採用されたのか。その経緯について、特に背後に存在する組織の観点から考察を加える。

参考文献：

萱間隆（2020）「「大東亜共栄圏」のための「アイウエオの歌」：『桃太郎 海の神兵』の想定される観客をめぐる」永田大輔編、松永伸太郎編『アニメの社会学』、ナカニシヤ出版、68-81。

木村智哉（2008）「アニメーション映画『海の神兵』が描いたもの：戦時期国策映画の文脈から」乾淑子編『戦争のある暮らし』水声社、131-158。

佐野明子、堀ひかり編（2022）『戦争と日本アニメ：『桃太郎 海の神兵』とは何だったのか』青弓社。

手塚治虫（2008）『手塚治虫大全 1』光文社。

東京国立近代美術館フィルムセンター編（2014）『映画公社旧蔵戦時統制下映画資料集 第9巻 映画製作関係（劇映画・文化映画）』ゆまに書房。

1930年代の「トーキー漫画」と「非常時」——重層化する〈アニメ〉というメディア

北波 英幸（関西大学大学院）

キーワード：アニメ史、映画史、メディア論、プロパガンダ、メディア・イベント

発表概要

本報告は日本国内のアニメーション映画史において、1930年代に発声技術と接合した「トーキー漫画」作品を対象とし、それが何を企図され、どのように配給されたのかという上映—鑑賞を取り結ぶコミュニケーション回路の基盤、《プラットフォーム》の様相を検討する。研究手法は《コンテンツ》内容を可能な限り参照するとともに、縦軸として朝日・読売新聞紙上に現れる「トーキー漫画」及びその背景となる事象の記事を経時的に通覧する。また横軸としてそれらと関係する書籍や雑誌、パンフレット類など同時代文献史料を参照し、歴史的文脈としての《コンテクスト》も分析する。

日本では1920年代末から、トーキー映画を制作する様々な試みが始められた。松竹の劇映画『マダムと女房』（1931）や、朝日新聞社のニュース映画『輝く皇軍』（1932）公開以後、トーキーは標準技術となっていく。この潮流を受け、1933年4月には相次いで2本の「トーキー漫画（あるいは発声漫画）」が出現する。一つは大藤信郎による『トーキー漫画蛙三勇士』であり、いま一つは政岡憲三による『力と女の世の中』である。この二作の封切時、その《コンテンツ》によって誰が（どのような組織が）、観客とどのような関係性構築を意図したのか、その様相を検討する。特に『蛙三勇士』の音響要素の大半を占める『銀座の柳』と『肉弾三勇士』という2曲の流行歌に着目し、それらがなぜ、どのようにして選択されたのかを分析する。あらかじめいうならば、そこからは朝日新聞社によるメディア・イベントの投影が見出せる。ここから本作を企画として成立せしめたメディア企業とその動機について考察する。

次にJ.O.トーキー漫画部による『オモチャ箱シリーズ No.3 絵本1936年』（1934）に着目する。玩具たちが踊り暮らす南洋の島へネズミやコウモリらの侵略者が現れ、お伽噺の英雄たちが召喚され反撃するという第一次世界大戦後、第二次世界大戦前にあたる戦間期の作品である。当時軍部から広報された「非常時」を色濃く反映した内容を持つ《コンテンツ》であるため、国策プロパガンダ映画とも評される。だが本発表ではその点について慎重にアプローチする。本作は映画常設館ではなく、主として新聞社の大毎・東日が展開する「学校巡回映画」という《プラットフォーム》上において公開された。この点に着目し、制作者と新聞社の企図を探りつつ本作成立の経緯について考察する。

「トーキー漫画」の時代は、送り手が受け手へ《コンテンツ》を供するのみならず、そこから何らかの広報的関係性を紡ごうとする狙いが明確に前景化した時代だといえよう。これは20世紀初頭から1970年代後期に至る映像コンテンツを核とした、送り手—流通者—受け手が織りなすコミュニケーション基盤である《プラットフォーム》としての「アニメ」生成史を記述する研究の一環である。

復興と喪失——『機動警察パトレイバー the Movie』における背景美術のテキスト分析

萱間 隆（役場職員）

キーワード：背景美術、背景画、パトレイバー、押井守、震災

発表概要

2000年代以降、日本のアニメーション業界では細部まで緻密に描きこまれた背景画が注目を集めている。こうした背景画は新海誠や京都アニメーションが制作した作品で多用されており、いずれもロケハンで撮影した写真をトレスしている。いわば制作環境のデジタル化で容易となった手法であるが、セルの時代にも写真をもとに背景画を描いた作品は存在しており、先行研究ではその起源として押井守監督による『機動警察パトレイバー the Movie』（1989、以下『パト 1』と記す）、『機動警察パトレイバー2 the Movie』（1993、以下『パト 2』と記す）を挙げている。両作では、写真家の樋上晴彦がロケハンに同行し、そこで撮影した写真を参考に背景画を描いており、この点でデジタル化以降の背景画と同様の方法論をとっている。しかし、『パト 1』に限ってはそれ以外にも、既刊の書籍に掲載された写真を数多く参考にしているが、この点は十分に論じられてこなかった。

本発表では、ロケハンで撮影した写真を参考に背景画を描く手法を採用した『パト 2』に対し、『パト 1』をそこへの過渡的段階と捉え、その特性とは何かを論じる。この調査にあたり、限定版 DVD に封入された絵コンテを活用する。絵コンテには、西井一夫・平嶋彰彦『昭和二十年東京地図』（1986）や赤瀬川原平『超芸術トマソン』（1985）といった東京を主題に取り上げた著作がメモ書きされており、劇中のどのカットにどの著作の写真を参照したかが分かるようになっている。それを分析すると、30 近くの場面が既存の書籍からの引用であることが判明した。

押井がなぜこうした手法を採用する必要があるのかということ、ロケハンで撮影することが困難な失われた、あるいは失われつつある建物を劇中に登場させる必要があるからである。事実、本作の背景美術には、同潤会アパートや看板建築といった公開当時に次々に取り壊しが行われていた建物が描かれている。こうした建物は関東大震災（1923）の復興期に建てられており、これは「パトレイバー」シリーズの時代設定が東京で大地震が起きた後の復興期にあたることと関連していると思われる。この震災からの復興という設定は、シリーズ全体をとおしても明示的に語られることが少なかったため、これまでほとんど分析されてこなかった。しかし、背景画に関東大震災の復興期に建てられた建物が描かれていることを考慮すると、こうした設定の意義や作品のメッセージがより明確になる。

このように本発表では、『パト 1』の背景美術が作品にもたらした効果を論じ、背景画の歴史に本作を再定位しつつ、2000年代以降のアニメーションに与えた影響も考察する。

映画とアニメーションにおける「感覚変容」の映像表現研究

景 燁（京都芸術大学大学院）

キーワード：感覚変容、映像表現、アニメーション、拡張映画（「拡張アニメーション」）

発表概要

現代社会は人々に物質的には満足のいく生活を実現したが同時に、大きな精神的圧迫ももたらした。薬物やアルコールによる心理的異常もまた社会問題化しており、精神疾患を患う人の数はますます増加している。精神疾患は現代人の健康を脅かす問題になってきていると言ってもよい。本研究の出発点は心理・精神病気を患う人々の心理状態が映像ではどのように表現されるのかという疑問である。研究の内容はアニメーションと映画両方における「感覚変容」の映像表現についての考察であり、この研究に基づいて、最終的には精神的な病気を患っている人たちが感じていることを表現するアニメーション作品を制作する。

本研究の前段階として、今敏の作品『パーフェクトブルー』（1997年）とダーレン・アロノフスキーの作品『ブラック・スワン』（2010年）の分析をとおして「解離性同一性障害」についての映像表現を研究した。彼らの作品では、よく「編集」と「演じること」から、時空間を行き来するという表現によって、心理・精神病気を抱える患者の心の無秩序、不安な世界を示すことができ、誇張・変形された空間の動きを伴う画面を通じて、患者の不安定に歪んだ、わずかに恐ろしい心の世界を示すことを気づいた。

次いで、同じような物語内容と表現形式を持つ映画作品にも研究範囲を拡大し、『アキラ』（1988年）『鉄コン筋クリート』（2006年）などのアニメーション作品や、デヴィッド・クローネンバーグ、デイヴィッド・リンチなどの映画作品を研究した。これらの「異常心理映画」はショットの断片化、意図的に混乱を生じさせる編集、特殊メイクやCGを駆使することなどによって、感覚変容の映像体験を提供する映画ジャンルを形成していた。ハリウッド映画を中心とするこれらの映画作品は、じっさいには首尾一貫した物語があり、部分的に「感覚変容」を表現することにとどまっていた、安心・安全な視聴体験をもたらすエンターテインメントとして構成されていた。

そこで、こうした商業作品だけではなく、個人的なアニメーション作家や映画監督が心理・精神異常を研究した結果の表現としての「感覚変容映像」に関する考察が必要かつ重要と考えるに至った。今回の発表は、「実験映像」や「拡張映画」といった純粋な視覚性や、複合的な視覚体験を強調する作品を含めてアニメーションに重点化し、研究調査した結果を報告する。具体的には「感覚変容映像の範囲」「制作技術の時代による変化」「表現内容の分類・分析」、「表現形式の分類・分析」である。最終的には「異常心理映画」によくある「感覚変容」の映像表現を超越することをアニメーションの表現の可能性から検討したい。

アニメーションを教える言葉 ——10年間のワークショップ実践をふりかえって

布山 タルト (東京藝術大学)

キーワード：アニメーション教育、ワークショップ、教える言葉、概念化、わざ

発表概要

筆者が共同ディレクターの一人として実践に関わってきた『アニメーションブートキャンプ (以下、ブートキャンプ)』は、2011年に福岡で開催された『アニメーター育成プログラムテストケース』を源流として、2012年に文化庁のメディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の一プログラムとして始まった産学連携による人材育成プロジェクトである。その後、メディア芸術連携促進事業・連携共同事業を経て、2020年からはアニメーション人材育成調査研究事業 (通称：あにめたまご) の枠組みの中で実施されている。各年度の実践は報告書としてまとめられているが、本発表ではあらためて10年間のワークショップ実践を俯瞰的にふりかえり、主にそこで用いられてきた言葉と、形成されてきた概念の変遷を追うことを通じて、アニメーションの〈わざ〉を教える言葉について考察する。

ブートキャンプ実践に基づく研究として、これまで筆者は3本の拙論と5件の研究発表を行ってきた。これらの研究主題を大別すれば、①教育学的観点からの分析、②アニメーション教育のためのツール開発、③2D手描きと3DCGの共通教育の提案、④スポーツ運動学の視点からのアニメーション教育理論の検討、⑤プラットフォームとしてのブートキャンプの存在意義の考察、などに分けられる。本発表ではそれらの中から主に①の主題に焦点をあて、2013年に発表した拙論 (布山、2013) における多角的分析を基準点として、そこから10年間の変化を明らかにしたい。具体的な観点としては「〈わざ〉の伝承・教授の場としての実践の意味」「学習科学における〈認知的徒弟制〉のモデルによる解釈」「学習過程で生じる〈ふるまひの模倣〉の観察」、「表現の〈ふりかえり〉における講師の言葉がけの分析」、「〈学習環境デザイン〉の特徴」等が挙げられる。本発表では、その後の10年間の実践において、それらがどのように変わったのか、あるいは変わらなかった部分は何か、また新たに加わった概念はどのようなものか、等について検討する。

本発表が対象とする事例はごく限定的なワークショップ実践の一事例に過ぎないが、10年間に参加した500人を超える受講者と30人近い講師達、更にはオブザーバーとして参加した研究者たちの間で交わされた膨大な言葉があり、それに基づいて検討され、形づくられてきたアニメーション教育のための諸概念がある。それらをあらためてふりかえり、織りなおすことで、ブートキャンプの次の10年、ひいては今後の大学や専門学校等におけるアニメーション教育にも資するような、アニメーションを教える言葉と概念の指針づくりへと繋げたい。

・布山タルト (2013) 「アニメーター育成プログラムの構築へ向けた実践的研究 (1) 産官学連携によるワークショップ事例の質的分析」映像メディア学：東京藝術大学大学院映像研究科紀要 4、pp.5-42。

パネル発表1：持永只仁の戦中のアニメーション制作から戦後の人形アニメーションによるテレビCMと教育映画制作の調査研究

角 和博（佐賀大学芸術地域デザイン学部客員研究員）

人形映画製作所の教育映画作品に関する原資料の調査-脚本、絵コンテ、原画、写真を中心にして-

キーワード：教育映画、持永只仁、人形映画製作所、人形アニメーション、原資料

発表概要

1953年に持永只仁は、稲村喜一、田中善次と共に豊島区雑司ヶ谷の電通映画社の敷地内に人形映画製作所を立ち上げた。そこで1956年から1960年までに9つの教育映画作品を制作した。これらはすべて文部省選定の作品であり、当時の教育映画運動の高まりの中で多くの小学校で上映されたことがうかがえる。本調査研究では、人形映画製作所の教育映画作品の制作時に用いられた脚本、絵コンテ原画、写真などの原資料の整理と分類を行った。例えば「ふしぎな太鼓」に関する資料としては、完成台本（鉛筆書き見本）1957年、撮影台本1（撮影使用メモ書込）1957年、撮影台本2（絵コンテ・シート付・書込）、1957年などが残されており、他の8つの作品についても同様に原資料が残されている。研究発表では、持永只仁が残した人形映画製作所時代の他の未発表資料と共に資料の分類・整理について報告する。

西岡 英和（宮澤動画工房）

戦時中の芸術映画社作品における持永只仁がもたらしたアニメーション撮影技術開発の分析とその考察

キーワード：持永只仁、瀬尾光世、芸術映画社、桃太郎の海鷲、フクチャンの潜水艦

発表概要

瀬尾光世と持永只仁は、海軍省の命でプロパガンダアニメーション「桃太郎の海鷲」を手掛け、マルチプレーンの活用はここでさらに発展を遂げる。持永は多層撮影で空気感し、さらにマルチプレーンの構造を利用して撮影に艦載機の模型そのものを用いた。また実写の回転プロペラナメで艦載機の編隊を捉える映像も確認されたが、これは更にオプティカル・プリンターを用いた多重合成までに至っており、他にもこれまでの漫画映画の常道を超えた技法が各所に用いられた。その後持永は朝日映画社と海軍から「フクチャンの潜水艦」の製作を命じられる。ここでも持永は「海鷲」と同様、模型を使った特殊撮影を演出プラン段階で想定するが、予算と納期の圧迫で叶わず、作画で立体感を醸すため現在で言うハーモニー処理を編み出すこととなった。本発表は持永只仁監督が遺した未発表の製作パネル発表向けテンプレート資料を用いる。

首藤 舞央梨（佐賀大学地域デザイン研究科院生）

持永只仁が制作した昭和 30 年代テレビ CM の未公開写真の調査

キーワード：持永只仁、人形アニメーション、人形映画製作所、テレビ CM、写真資料

発表概要

人形映画製作所が活動を始めた昭和 30 年代初頭は、テレビ及びテレビ CM の正に黎明期であり、なかでもアニメーションフィルムを用いた CM は国産のテレビ映像の中でも高品質であり、持永の人形アニメーションやアニメーションに特化した CM の納入を担っていた TCJ（日本テレビジョン株式会社、後のエイケン）が寄与した側面は大きい。また当時のテレビ放送に用いられた国産の白黒フィルム映像はほぼ散逸しており、文章で残された以上の録画やスチル等の映像記録は伺えない状態になっている。

本調査の結果、持永が率いた人形映画製作所の現存する資料の中に、ここで製作されたテレビ用 CM のスチルが含まれていることが判明した。同様に教育映画として製作された持永の人形アニメーション映画の製作資料やスチルも残されているが、映像資料の存在が認められないテレビ黎明期のアニメーション CM の記録は其中でも殊に希少性に富んでいると考えられる。そのスチル画像を紹介しながら当時の人形アニメーションを用いたテレビ CM の表現方法を検討する。

Bプログラム（4号館4-E教室）

「耳で感じる快樂」の構築と交渉——「JUNE カセット」が供する聴覚的官能をめぐり一考察

程 斯（東京大学大学院）

キーワード：「JUNE カセット」、アニメ声優、声、聴取、情動

発表概要

1988年から1992年にかけて、雑誌『JUNE』は同誌に連載の少年愛小説を基に、有名な男性アニメ声優たちを起用し、計5作の「JUNE カセット」を世に出した。少年愛作品の「少年」という表象が少女の分身から徐々に「他者である男性」へと移行しつつあった時代、生身の男性アニメ声優による声の介入は、「少年」をさらに「男性」へと変貌させ、女性の聴き手に「男性キャラクターを男性として観賞の対象とすること」（西原、2020：54）から来る快樂を提供していたと考えられてもおかしくないだろう。だが、本発表は「JUNE カセット」の第一作目「鼓ヶ淵」および第二作目「間の楔」を対象とし、両作品における声の演出と聴覚的空間の構築の分析を通じて、「JUNE カセット」が提供する快樂はただそれだけではないと主張したい。さらに、その快樂とは最初から定まった形で提供されるのではなく、むしろ制作側と聴き手との絶え間ない交渉の中で形作られていくのだと考察する。

カセット「鼓ヶ淵」：「耳で感じる快樂」の発端

「耳で感じるカセット・ブック」（『JUNE』、1988：196）というカセット「鼓ヶ淵」の謳い文句から読み取れるように、「JUNE カセット」は第一作目から、単に現実の男性身体性を導入するために生身の男性声優を起用したわけではない。「JUNE カセット」は声を用いて、聴き手に触覚に通ずるような聴覚的快樂、つまり声によって喚起される情動的な官能を提供していると考えられる。このような情動的官能は、小説『鼓ヶ淵』ですでに描写されているが、カセット「鼓ヶ淵」は生身の男性の声によって、その疑似体験を現実化させたと言える。

カセット「間の楔」：交渉、調整される

「耳で感じる快樂」第二作目であるカセット「間の楔」は、カセット「鼓ヶ淵」への聴き手のコメントに対応した結果、効果音を大幅に増やし、前作よりも自律した聴覚的空間を構築した。このことで、聴き手の身体的反応を直に喚起するような声の直接性はある程度抑制されたが、完全に消えたわけではない。そこでは、いかにカセットにおける声が聴き手と程よい距離を保ちながら、聴き手の身体に作用してくるのかは、最初から決定されているのではなく、聴き手との絶えざる交渉の中で調整され続けることが明らかとなる。

また、聴き手がどのように聞き、反応するのかも、この交渉のプロセスにおいて調整され、パターン化されると考えられる。このような「JUNE カセット」は制作側と聴き手との有機的交渉は、後のBLCDや乙女向けシチュエーションCDなどといった、女性向け聴覚コンテンツやその聴取経験の基礎を築くものだったと言えよう。

参考文献

西原麻里（2020）「同人誌と雑誌創刊ブーム、そして「ボーイズラブ」ジャンルへ」、堀あきこ・守如子（編）『BLの教科書』、有斐閣、40-56。

「創刊10周年記念企画 カセット JUNE 鼓ヶ淵」『JUNE』1988年11月号、サン出版、196

ファンと文化生産者が作り出す関係性の類型化

板倉 享平（立命館大学大学院）

キーワード：ファン、文化生産者、関係性、類型化

発表概要

国内外のファン研究は個別の事例に的を絞った「それぞれ」の研究としては発展していても、事例の壁を越えた理論構築については、まだ十分な試みがなされていない。本発表は、事例研究を超えた理論構築の足がかりのために、様々な娯楽やエンターテインメントのファンと、それを提供する企業やアーティストといった文化生産者が構築している関係性の類型化を行うことを目的とする。

近年、ファンと文化生産者が互いに及ぼす影響は、インターネットや SNS が普及する以前よりも強くなっている。例えば、ファンの一部の行動は文化生産者からの介入を受けながら、文化生産者はファンの様々な動向・言動を注視しながら新しい作品や商品を生み出している。さらに、このようなファンと文化生産者の関係性は、国内のみのドメスティックな現象だけに留まらない。国境を越えた事例を生み出しながら、現在進行形で変化を続けている。そのため、この関係性が最終的にどのような結果を生み出すのか、誰にも予想がつかない状況になっている。よって、このような社会及びメディア状況の理解には、ファンと文化生産者の両方の目線からアプローチすることが必要となっている。

そのため本発表では、ファンと文化生産者が作り出している関係性の類型化を目指す。この類型化はファンの活動と、それに対する文化生産者の態度によって分類され、4つのカテゴリーが提案できる。1つ目に、文化生産者にとって不利益がないためにファンに介入しない「公認」というカテゴリーが考えられる。事例としては文化生産者が用意する公式ファンクラブが挙げられる。2つ目に、ファンの活動が文化生産者にとって利益と不利益の両方を生み出しているが、介入しないような関係性を「黙認」と呼ぶ。例えばアニメ・漫画の同人誌やイラスト作製のように、多くのファンによる創作活動の事例はこのカテゴリーに当てはまる。さらに3つ目に、文化生産者がファン活動によって被る不利益が多いと判断した場合に、注意喚起や法的措置をとる関係性として「介入：抑制」を提案する。特に著作権に関する文化生産者の対応はこれにあたる。4つ目に文化生産者がファンの活動に介入するが、活動を抑制するのではなくむしろ積極的に援助する「介入：促進」というカテゴリーが挙げられる。具体的には、国内企業と海外ファン団体が協力して、海外における商品や作品の普及に努めている事例が挙げられる。

本発表では、一見すると差異が大きい事例をまとめ、カテゴリー化することが可能であることが示唆された。一方で、本発表では必ずしも全ての事例を取り扱ったわけではなく、またこれらの関係性は今後変化する可能性がある。よって、今後も様々な事例研究を取り込みながら、理論の精緻化を目指すことが今後の課題となる。

戦争プロパガンダと日本アニメの出発点

今泉 友介（フリー）

キーワード：戦争プロパガンダアニメ、桃太郎海の神兵、空軍大作戦、勝利の日まで

発表概要

第二次世界大戦中において製作された戦争プロパガンダアニメーションを日本のものとアメリカ合衆国のものを比較する。作品としては日本からは『桃太郎海の神兵』、アメリカ合衆国からは『Victory Through Air Power』を採り上げる。

『桃太郎海の神兵』は抒情的である。日本軍の司令官を桃太郎、その部下の兵たちを猿や雉といった動物たちに、敵軍であるアメリカ兵たちを鬼に見立てたプロパガンダをおこなっているが、そのほとんどの場面は故郷で待つ家族を置いて戦う事を選択した兵士たちの観点から戦争を描いている。つまりこの作品においては戦争に参加するプロパガンダは「情」にある。

『Victory Through Air Power』は理性的である。セバスキー少佐という実在の軍略家の観点から第二次世界大戦を俯瞰し、空爆による日本攻撃が勝利への道筋であるという彼の主張をアニメーションの形で見せるのである。この作品では戦争に参加するプロパガンダは「理」にある。

そして戦時中の手塚治虫は銃後の一般市民であったが『勝利の日まで』というプロパガンダ漫画を描いていた。大塚英志はこの作品においてアメリカ兵であるミッキーマウスが日本の少年を射殺するシーンを採り上げ、「アトム の 命題」と呼ぶ漫画における革新が起きたと考えている。ここで注目すべきはアメリカ兵がミッキーマウスの姿をしている事である。『Victory Through Air Power』をディズニーが製作し、日本への空爆を促すプロパガンダとして機能していたことを、このことを知るすべの無いはずの手塚治虫は本能的に察していた。

この三つの作品には共通点がある。それは戦争による人の死を描いたことである。『桃太郎海の神兵』では主人公であるサルノが敵兵を銃剣で刺殺する。『Victory Through Air Power』においては空爆で吹き飛ばす人影のカットが一瞬挿入されている。『勝利の日まで』においては少年が射殺される。この三者三様の戦死は戦後の日本のアニメの出発点でもある。なぜなら 1963 年の『鉄腕アトム』の冒頭もまた少年の死という悲劇から始まるからである。

日米のプロパガンダ手法を比較すると人間の持つ「情」と「理」という両極端の側面どちらからも戦争を始める大義になりえることがわかる。戦争は愚かな行為ではあるが、戦争をした者が必ずしも愚か者だったわけではない。ごく平凡な情け深い心の豊かな人間であっても、知恵ある理性的な人間であっても、戦争という狂気には飲み込まれていったことをこれらのプロパガンダ作品はこんにちに示している。

アニメーターに求められる演技力——『MUTEKING THE Dancing HERO』より

森友 令子 (大阪芸術大学)

キーワード：ダンス、演技力、CGI、演出、アレンジ力

発表概要

はじめに

近年、アニメーション制作ツールの進化により、誰もがアニメーション制作できる環境になった。例えば、Adobe の Character Animator は、専門知識や基礎技術がなくとも「自分の顔の表情や身体の動きを利用して、リアルタイムでキャラクターをアニメーション化でき」「自動リップシンク、既製のテンプレート、他のアドビアプリとのシームレスな統合により、オンラインコンテンツクリエイターからプロのアニメーターまで、誰もがすばやく簡単に高品質なアニメーションを制作できる。だが、やはりアニメーターには求められる力があると考え。本研究では『MUTEKING THE Dancing HERO (2021)』の事例をもとに考察をすすめたい。制作はタツノコプロと手塚プロダクションで、1980年に放送された『とんでも戦士ムテキング』をリブートしたものだ。本作では日常シーンは2Dで描かれ、ライブ、ダンスバトルは3Dで描かれている。本研究では、タツノコプロの3DCGチームが担当したダンスバトルパートに注目する。

3Dパートの実際

第11話の場合、大まかな工程は次の通りだ。最初にキャラクターのイメージに合わせて曲作りを行う。その曲に対して振付師に振付を発注し、監督が監修をしながらダンスを決定する。その後、振付やインサートされる物語のドラマ部分を加味して絵コンテを起こす。MUTEKINGにおいては、絵コンテの作成をダンス表現に特化したディレクターが行い、監督が監修した。さらに、その絵コンテを元にモーションキャプチャの撮影が行われる。現場ではより良いイメージを求め、擦り合わせ等も行われる。モーションキャプチャのデータがアニメーションに置き換えられる。最終工程として、アニメーターが仕上げていく。

アニメーターに求められる力

タツノコプロでは、『プリパラ』等の所謂「プリティーシリーズ」で培った経験と技術がある。しかし、ダンス経験者のアニメーターでない限り、ダンスに対して素人である。一方、モーションアクターはダンスのプロだ。モーションキャプチャのダンスは、プロによって完成されている。アニメーターは、動きの微調整を行う。だが、それだけではない。より魅力的なキャラクター作りとして、視線の動きや、瞬きのタイミング、髪の毛の揺れやスカートの揺れなどを手付けしていく。それは、ただ単なる「動き」からアニメーションとしての「魅力ある動き／演技」への移行作業と言えよう。「魅力ある動き／演技」は悪目立ちしてはいけない。気持ち良いものが求められる。そのためにはどんな課題があるのか。アニメーターに求められる力を明らかにする。本研究を行うにあたり、インタビューをお引き受け頂きましたプロデューサー松永まり恵氏、監督サトウユージ氏、副監督・バトルダンスディレクター佐藤まさふみ氏に深く感謝の意を表す。

インデックスに近接して——アニメーションの一本性

泉 順太郎（編集者・ライター）

キーワード：アニメーションとは何か、実写映画、インデックス、トム・ガニング

発表概要

本発表では、映画研究者トム・ガニングの論文「インデックスから離れて」（2021）（以下：IND）を主に参考にしつつ、アニメーションの本性を考える。

IND は 2007 年に発表され、邦訳は『映画が動き出すとき』（ガニング、2021a）に収められている。これは、2000～2014 年に公開されたガニングの論文から、慎重に選定・訳出した論文集である。

またこの論文集のために、「映画はアニメーションの一ジャンルにすぎない」というレフ・マノヴィッチのテーゼについて、2000 年以降ガニングがどのような反応を示してきたか、という点に大きな比重を置いて各論文が選定されたことが、編者（長谷正人）によって示されている（ガニング、2021a：9-10 参照）。

とりわけインデックスという概念を主軸に、ガニングはマノヴィッチと自身との距離を明確化している。IND ではこの距離化が最も顕著となり、同時に、ガニングが何をアニメーションと呼び、（むしろマノヴィッチ以上に）映画の本性として肯定しているか、という点も詳らかにされている。併せて「瞬間に生命を吹き込むこと」（ガニング、2021b）も参照することで、ガニングが如何にして映画の本性にアニメーションを見出しているのか、整理できよう。

論文集内のガニングの主張はほぼ一貫している。映画の本性は動かないし動き出すということであり、ここに私たちが「知覚的豊かさの感覚あるいはイメージに即座に巻き込まれるという感覚」として参与する（IND：163）。そして「アニメーションは(…)静止から動きへの変容のうちにある。(…)この変容こそアニメーション的な動きという驚き」である（ガニング、2021b：294）。つまりアニメーションは、静止画から運動が生じるまさにその瞬間（映画が成立する瞬間）へ、私たちが驚きとして連れていくものであるが故に、映画の本性として根本的に肯定されるべきだということである。

発表前半では、IND について上記のような状況整理を行う。後半ではその論法を逆転させることで、再度「実写／アニメーション」という区別を入れる。具体的には、ガニングが写真（スティル）に限定し過ぎていように思えるインデックス概念を解きほぐすことで（マノヴィッチに引き戻すわけではない）、むしろ「運動の中で生じる、コマ・静止・切断についての驚き」を、アニメーションと呼び直す。過度な CG ありきの近年の映画群はなぜ未だ実写であり、そしてアニメーションはどうそこから区別され得るのか。動きと静止への 2 つの驚きを立て、こうした問いに応えたい。

現代の「生きづらさ」とアニメーション——新海誠『言の葉の庭』 を中心に——

荒木 奈美 (札幌大学)

キーワード：現代若者研究、生きづらさ、ナラティブ的探究、アニメーション・スタディーズ

発表概要

日本の若者の「生きづらさ」には、出自や暮らしの困難が生み出す「絶対的な生きづらさ」とは別の、「自分が何者かわからない」ために、安易に社会や他者に承認を求め、自己を過大・過少評価する。ことによって生じる「相対的な生きづらさ」があると考えている。

新海誠『言の葉の庭』の主要人物であるユキノとタカオは、それぞれがこの「生きづらさ」を抱え現代社会の中で生きる若者として描かれているが、その人物像は数多くのアニメーション的表現によって言葉を介さずに描写される。雨の日に出会った二人が、雨に導かれて関係を深め、雷によって一気に距離を縮め、やがて本当の気持ちを吐露しあう。二人の迷いは、身につけている服装や所有している傘、見つめた視線の先にある植物や自然の中の「色」が代弁する。

発表者は2013年度より毎年、この作品を授業「日本文化概論」で教材として扱い、そのたびに学生たちから引き出される解釈の豊かさに驚かされてきた¹。それと同時に、このアニメーション的表現によって、言葉によらない表現であるからこそ、学生たち自身の「生きづらさ」もまた引き出しているのではないかと実感するようになった²。発表では、学生たちの反応のリアルを紹介しつつ、アニメーション的表現の持つダイナミズムが人間に及ぼす影響について、自らの見解を示したい。

パネル発表2：〈叙述〉としてのジブリ・アニメーション

石田 美紀（新潟大学）

「ジブリ顔」をめぐる叙述

キーワード：キャラクターデザイン、ジブリ顔、宮崎駿、高畑勲、商標、協働

スタジオジブリ作品に登場するキャラクターは、ごく一部を除いて、一目でスタジオジブリのものと識別できる顔をもつ。「ジブリ顔」とも呼ばれるこのデザインはスタジオの商標として機能している。この顔はいかにして生まれてきたのか。この問題を、宮崎駿、高畑勲が関わったスタジオジブリ以前の制作に注目して考察する。

平野 泉（専修大学）

スタジオジブリ研究の現在形

キーワード：宮崎駿、スタジオジブリ

宮崎駿およびスタジオジブリ作品に関する書籍は数多く出版されており、近年は学術的アプローチから論じた書籍も増えてきている。今回の発表では、フレーミングやカメラ移動を詳細に分析したステファヌ・ルルー『シネアスト宮崎駿——奇異なもののポエジー』（みすず書房、2020年）を中心に、近年の宮崎駿・スタジオジブリ論の動向を報告する。

西口 拓子（早稲田大学）

『アルプスの少女ハイジ』の叙述

キーワード：高畑勲、アルプスの少女ハイジ、テレビアニメ、ドイツ語版、アダプテーション

高畑勲演出のテレビアニメ『アルプスの少女ハイジ』は、1974年に日本で制作され、1977年にドイツで放映された。このドイツ語版には、日本のオリジナル版とはせりふが大きく異なる箇所がある。日独両版の比較考察によって浮かび上がるのは、細部に至るまで高畑らが（幼い）視聴者に配慮をしていたこと、さらにアニメーション作品として映像とせりふのタイミングをも熟慮の上で制作していたことである。日独両版のせりふの差異に着目することでわかる特徴的な叙述について考察したい。

米村 みゆき（専修大学）

〈視覚的叙述〉としての『ハウルの動く城』

キーワード：宮崎駿、原作、アダプテーション、ダイアナ・ウィン・ジョーンズ、視覚的叙述

宮崎駿監督による映画『ハウルの動く城』（2004年）は、イギリスの児童文学作家ダイアナ・ウィン・ジョーンズの同名小説をもとにしている。本発表では、原作の小説（活字）が、視覚、聴覚、動きを伝達する

アニメーションという媒体に置換されたときに、〈視覚的叙述〉が実現されている点に照明をあて、それを宮崎駿の手法として着目する。その事例として、画冒頭に「加筆」された汽車が、ソフィーの“事前学習”の要因となっている様態を考察する。

学会賞記念講演

学会賞記念講演者: 木村 智哉氏(開志専門職大学 アニメ・マンガ学部・准教授)

拙著『東映動画史論 経営と創造の底流』では、東映動画(現・東映アニメーション)株式会社の史的变化を、作品やその作り手よりも企業の動向に焦点化して記述するよう試みた。これはアニメーションが芸術であると同時に、あるいはそれ以上に、映像産業独自のあり様に拘束されて生産・流通させられる商品であるという点を重視したためである。またそのために、可能な限り同時代に作成された一次史料を利用して、従来重視されがちであったオーラル史料の多用は避ける手法をとった。本講演では、拙著の成立した経緯やそれを支えた問題関心、また産業史的なアプローチの手法やその射程について改めて整理し、今後のアニメーション史研究の在り方について検討したい。

講演者プロフィール

千葉大学大学院社会文化科学研究科修了、博士(文学)。専門はアニメーション史、映像産業史。早稲田大学演劇博物館研究助手、日本学術振興会特別研究員(PD)、東京国立近代美術館フィルムセンター客員研究員、各大学の非常勤講師を経て現職。単著に『東映動画史論 経営と創造の底流』(日本評論社、2020)。ほか分担執筆に、「戦時下映画業界の統制とアニメーション 文化映画会社統合と軍委嘱映画」(佐野明子・堀ひかり編『戦争と日本アニメ 『桃太郎 海の神兵』とは何だったのか』青弓社、2022)、「中村錦之助の『祇園祭』前夜 五社協定下におけるスター俳優の躍進と抵抗」(谷川建司編『映画産業史の転換点 経営・継承・メディア戦略』森話社、2020)など。



シンポジウム概要

日本アニメに描かれる戦争

コロナ禍3年目となる2022年。世界が少しずつ日常に戻り始め、2月には中国で冬季オリンピックが開かれました。そして閉会式から間もなく、2月24日にロシアが隣国のウクライナを攻撃し、起こりえないと考えられていた侵略戦争が始まりました。日本では今でも、特に毎年8月の夏休み・盆休みの期間に、1945年に終戦を迎えた第二次世界大戦・アジア太平洋戦争に関わる議論が盛んにメディア上で取り上げられます。それに関連して戦争をテーマにしたアニメーション映画の名作『火垂るの墓』（1988）が定期的にテレビで放送されています。

また、今回の日本アニメーション学会の大会は8月6・7日に3年ぶりとなる対面形式で開催されます。これは「反戦」の象徴である広島への原爆投下から77年目である8月6日と重なっています。これらの多様な要素をきっかけにして、今回の日本アニメーション学会の大会シンポジウムでは「アニメーションと戦争」をテーマとして取り上げ、戦争を描いたアニメーションの歴史、アニメーションにおける直接的、間接的、写実主義的あるいは非写実主義的な戦争の表象・表現—直接的な、間接的な、写実主義的な、あるいは非写実主義的な—、戦争に関わるアニメーションの制作プロセスにおいて起きる特有の問題点、そしてアニメーションと現実の戦争の関係について、専門家・制作関係者を招いて論じたいと思います。

第一部 登壇者による報告

春日 真人：「#あちこちのすずさん」プロジェクト ～戦争を若い世代に伝えるには？～

中尾 知代： アニメと戦争とリアリティ ——高畑勲の遺言とアニメのこれから

片瀬 須直： 「戦時中表現」の客観性を確保するために

森 茂起： 戦争トラウマの表現=処理としての日本アニメーション

第二部 ディスカッション

4名の登壇者による討論、会場、オンラインを交えての質疑応答

春日 真人：「#あちこちのすずさん」プロジェクト ～戦争を若い世代に伝えるには？～

NHK「#あちこちのすずさん」プロジェクトでは5年前から、“太平洋戦争中の暮らし”をテーマに体験談を募り、集まったエピソードをアニメ作品として発信、若い世代に向けた戦争伝承に取り組んでいます。プロジェクトの軸である「夏の特番」は、知名度の高い人気アイドルやお笑い芸人をスタジオに招いて戦争について語り合い「子どもと一緒に見られる戦争番組」を目指して社会に浸透し始めています。そこで戦争伝承に興味を持ってくれた中・高・大学生がいたら、秋にはその方たちを対象にワークショップを開催して「新しい戦争伝承」のアイデア出しや議論を共に行います。さらにそこで発掘した「若い（自分の）世代に向けて発信」する意欲的な若者たちを、らじらー！（ラジオ第一）やBSスペシャル



でドキュメントする…いわゆる“8月ジャーナリズム”に陥らないよう、放送だけに留まらない様々な戦争の伝え方に通年で挑んできました。

そもそものきっかけは2017年夏、暮しの手帖社が企画した「戦中・戦後の暮らしの記録」に寄せられた全国からの戦争体験記に触れたこと。そこには、忘れられない食べ物、オシャレ、当時の映画や流行歌、苦い失敗談、そして恋や青春など…驚くほど多様な「戦争中の暮らし」がありました。とりわけ印象に残ったのは「食べ物」について綴った手記が全国から集まり、しかも地域ごとに特色があること。さらに「空襲で燃える街を美しいと感じた。そして、そう感じてしまったことを後悔している」などの“人間くさい”告白が数多く見られたことです。私は、戦争の中に生きていた人たちひとりひとりの言葉に深い親しみをおぼえ、「こういう話を知人や家族にしてみたい」と強く思いました。そして、あらためて“若い世代への戦争の語り方”を考え始めました。そこから今年までに至る「すずさんプロジェクト」の模索と抱える課題について、率直にお話しします。

中尾 知代：アニメと戦争とリアリティー —高畑勲の遺言とアニメのこれから

戦争を扱うアニメ、ドラマ、マンガは多い。戦争を主題にしたアニメはその「リアリティ」をいかに表すべきなのか。戦争という重い話題・悲惨な現象を扱う場合、トラウマ的な場面や人間関係、悲惨さを、アニメはいかに描くことができか—一人にトラウマを与える事なしに？ それともトラウマを与える事もまた、戦争を扱うアニメの一つの役割であろうか。

本発表では、生前、発表者とわずかながら交流のあったアニメ・ジブリの高畑勲監督について如何に考えていたかを、彼が発表者に遺したメールと実際の言葉から報告し、また西山八子に発表した高畑勲の空襲体験の講義から、戦争と実際の体験とアニメの関係について考察する。アニメの「これから」を考える。また、戦争体験のオーラルヒストリーの経験を活かし、戦争体験者の、記憶の信憑性についても考察したい。



片渕 須直：「戦時中表現」の客観性を確保するために

映像作品で「戦時中」を描く場合、「男性の国民服」「女性のモンペ履き」「窓ガラスへの爆風による飛散避けの帯状の紙の米印状貼り付け」「衣服胸へ血液型を記した身許票の縫い付け」などが定番になっている。しかし、一口に「戦時中」といってもその時期は長く、それらはどの時点から始められたものなのか、あるいは本当に一般的だったのか、確認する作業がほとんどの場合になされていない



ように見える。「戦時中」イコールそれらの「表象」としてしまうことは、実際の戦争がどのような経過をたどったものなのかを抜け落とさせる。

また、善意的な場合には「体験者からの聴き取り」が行われるが、すでに聴き取り可能な戦争体験者は当時、国民学校児童以下だった年齢になってしまっている。そこで得ることができるのは、当時児童や幼児だった「子どもの狭い視野」で認識された記憶か、もしくは彼らが戦後に聞き知って付け加えた曖昧な「後付け知識」よるものかになってしまう。こうしたオーラルヒストリーの限界が、作品の「戦時中表現」の限界

とならないよう、広範な客観史料を用いて、表現者自身が「戦時中」とはどのような時期だったのか、あらかじめできるだけ正確な知識を得ておく必要がある。

また、これらのことは、映像作品の創作者だけでなく、完成した作品を論評する批評家・研究者にも求められるべきものだと考える。

森 茂起：戦争トラウマの表現＝処理としての日本アニメーション

日本のアニメーションは戦争体験を消化し、表現する重要な媒体であることと、逆に、戦争体験が日本のアニメーションの発展に大きく作用し、その作品群の主題を決定してきたことを、特にトラウマの観点から検証する。トラウマは、特にホロコーストを対象として、「表象不可能性」の観点から捉えられることがあるが、それにもかかわらず、言うまでもなく、あらゆるアートが不可能なものを表現すること、あるいは扱うことを試みてきた。その中で、戦争は、最も重要な対象であり続けてきた。



トラウマは、そこにある種の不可能性を伴うからこそ、新しい表現媒体を生み出す。その一例はアニメーションとの比較において重要な映画である。たとえば、トラウマがもたらす症状の代表であるフラッシュバックが、鉄道事故ないし戦争を描く映画を通して映画技法に取り入れられた経緯がある。フラッシュバックの使用は、症状の表現にとどまらず、過去の現在への侵入、過去に封印されたものの再生といったトラウマの構造全体に関わる表現を生み出してきた。

戦争のトラウマのリアリティーを表現する上で、あるいはそれに迫る上で、アニメーションは、フラッシュバックのような直接的表現を持たない。しかし、いわゆるリアリズムに縛られない表現媒体であるからこそ、「自由奔放な想像力と多彩さ」（白石さや）によって、「戦争」や「戦い」のリアリティーを表現してきた。さらに、「戦い」の直接的表現にとどまらず、戦争によってトラウマ的に刻印された主題群、たとえば、「喪失」「破壊」「記憶」「犠牲」などを創造的に扱う作品を生み出してきた。

手塚治虫や富野由悠季のような、創作の動機に第二次世界大戦の経験が含まれる作家の存在から、それらの主題を受け継いでいく作家たちによる深化も含め、日本のアニメーションの全体が、戦争のトラウマの一つの表現＝処理と考えることが可能である。

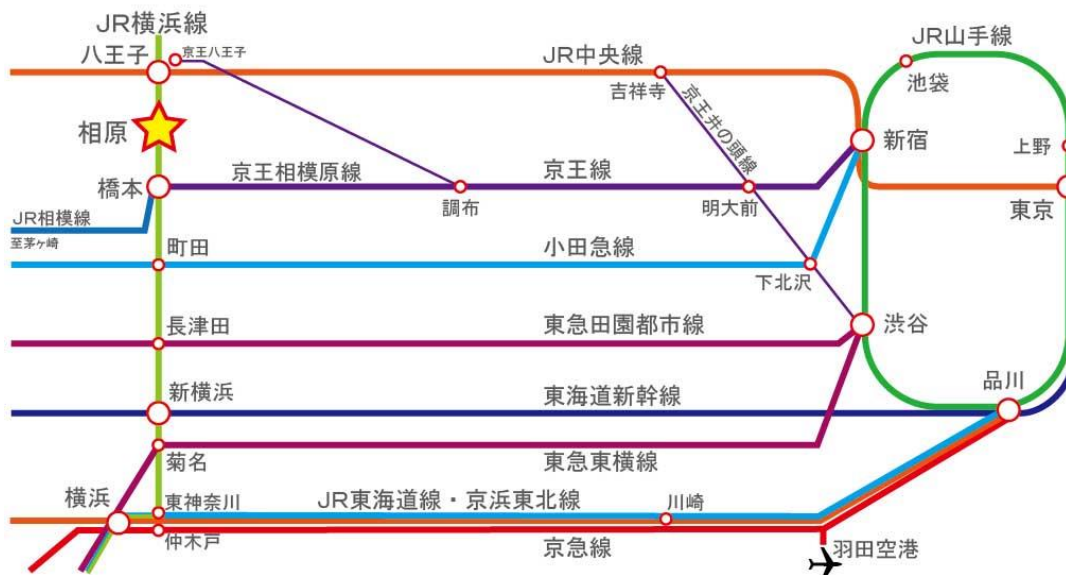
会場へのアクセス

東京造形大学：

住所：〒192-0992 東京都八王子市宇津貫町 1556 番地

TEL：042-637-8111（代表）/ FAX：042-637-8110（代表）

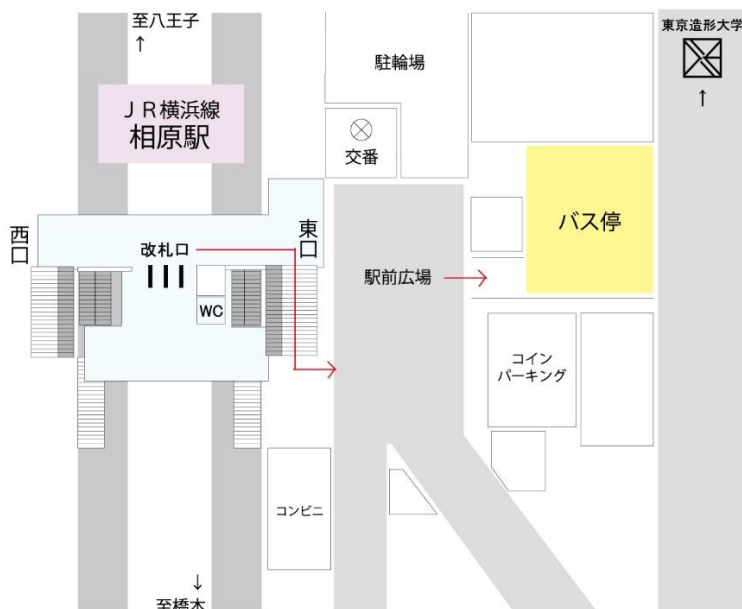
JR 横浜線 相原駅よりスクールバス 5 分（徒歩 15 分）



スクールバス乗り場

JR 横浜線相原駅の改札を出て右に進みます。

階段を下って左側に出ると、左の方に東京造形大学の看板が見えます。そこがバス乗り場入口です。



8月6日(土)
相原駅発
10時:15分/30分/45分
大学発
18時:40分/55分
20時:30分/50分

8月7日(日)
相原駅発
12時:15分/30分/45分
大学発:
17時:30分/45分
18時:30分

学内食堂 初日は開店します。2日目は開店いたしません

日本アニメーション学会第 24 回大会実行委員会

大会運営委員長

小林 翔

大会運営副委員長

平野 泉

大会運営委員

一藤 浩隆

川口 茂雄

小山 昌宏

さとうゆか

ヨアヒム・アルト

大会実行委員会

小出 正志

和田 敏克

+上記ワーキンググループメンバー

日本アニメーション学会第 24 回大会概要集

日本アニメーション学会

2022 年 7 月